

TABLEAU DES PERTES INFLIGÉES EN UN FEU OU UN CORPS A CORPS

Score	Figurines tirant (x 2 pour l'artillerie) ou combattant																Score
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	
-6					*	*	*	*	1	1	1	1	1	1	1+	2	-6
-5				*	*	*	*	1	1	1	1+	1+	1+	1+	2	-5	
-4			*	*	*	1	1	1	1+	1+	1+	1+	1+	2	2	-4	
-3		*	*	*	1	1	1	1+	1+	1+	2	2	2	2+	3	-3	
-2	*	*	*	1	1	1+	1+	1+	2	2	2	2+	2+	2+	3	-2	
-1	*	*	1	1	1+	1+	1+	2	2	2	2+	2+	2+	3	4	-1	
0	*	*	1	1	1+	1+	2	2	2	2+	2+	3	3	3+	4	0	
+1	*	1	1	1+	1+	2	2	2+	2+	3	3	3+	3+	4	5	+1	
+2	*	1	1+	1+	2	2	2+	2+	3	3	3+	4	4	4+	5	+2	
+3	1	1+	1+	2	2+	2+	3	3+	3+	4	4+	5	5+	5+	6	+3	
+4	1	1+	2	2	2+	3	3	3+	4	5	5+	6	6+	7	7+	+4	
+5	1+	2	2+	2+	3	3+	4	4+	5	6	7	7+	8	8+	9	+5	
+6	1+	2	2+	3	3+	4	5	6	7	7+	8	9	9+	10	11	+6	

COUT EN POINTS D'ACTION DES CHANGEMENTS DE FORMATION NATIONAUX

FORMATIONS		FRA		ANG		PRU			RUS		AUT		
Initiale	Finale	Inf1	Inf2	Cav	Inf	Cav	Inf1	Inf2	Cav	Inf	Cav	Inf	cav
COM à	COC	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1
COC à	COD	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1
	Ligne	3	2	2	4	3	4	3	2	2	2	3	2
	CARré	2	2	-	1	-	1	-	-	3	-	-	-
	COFermée	1	1	-	-	-	-	-	-	-	-	1	-
	EBI	2	2	-	3	-	3	3	-	3	-	3	-
COD à	COC	1	1	1	2	2	1	1	2	2	1	2	1
	Ligne	2	1	1	4	3	4	1	2	2	1	2	1
	CARré	1	1	-	1	-	4	-	-	1	-	2	-
	COFermée	1	1	-	1	-	-	1	-	-	-	1	-
	EBI	1	1	-	-	-	2	2	-	2	-	2	-
Ligne à	COC	3	2	1	2	3	4	2	2	3	2	3	2
	COD	1	1	1	2	3	4	1	2	2	1	2	1
	CARré	2	1	-	2	-	4	-	-	3	-	2	-
	Tirailleurs	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1
	EBI	1	1	-	1	-	1	1	-	2	-	2	-
TIRailleurs à Ligne		2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2
SAF/FOR, DES/SAF		2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2
Pivot (FAD, FAG)		1	1	1	2	3	2	2	2	2	1	2	1
Face à l'Arr. (FAR)		2	2	2	3	6	3	3	3	3	2	3	2

CORPS A CORPS

- +1 Si général ENGAGÉ ***
- + Le facteur CAC de l'unité
- +1 par ÉCART D'ALLURE EN + **
- +1 Si ENI de flanc ou SAF **
- +2 Si ENI de DOS ou DÉsordre **
- +1 pour la LANCE **, ****
- +ou-1 Sur dé aléatoire
- 1 Si général ABATTU ***
- 1 Si l'ennemi est situé PLUS HAUT
- 1 par ÉCART de TYPE défavorable *
- 1 Si SAns Formation, -2 si DÉsordre
- 2 Si ENI/AL, -3 si ENI/AM, -4 si ENI/AD
- 1 Si ENI Cuirassé (seult de face si simple)
- 1 par point de pénalité affligeant l'unité

**** Devient -1 pour lanciers ARR ou POR contre CAV. *** Un dé 6 pour l'abatte, avant le reste du CAC.
 ** Facteurs doublés pour CAV. contre INF. * Ne vaut pour CAV que si le plus lourd est au PAC/PCH.

SCORES AMENES PAR UN TIR : (BONUS/MALUS APPLICABLES A L'UNITE TIRANT)

- L'OBJECTIF EST** : A PORTEE COURTE (P1 / P1 Bis)+2 / 0
 " MOYENNE (P2 / P2 Bis)-2 / -4
 " LONGUE-6
 SOUS ABRI LEGER/MOYEN/DUR-2/-3/-4
 EN DEPL. RAPIDE PAR LE TRAVERS (PAC, PCH), INF/CAV ...-1/-2
 FT0 EN TIRAILLEURS ou ART DEPLOYEE DE FACE..... -4
 FT1 EN TIRAILLEURS / FT2 EN TIRAILLEURS.....-5/-6
 Protégé de son écran de tirailleurs (ds trajectoire du tir)..... -1
 Le feu d'ARTillerie est INEFFICACE sur les tirailleurs en termes de pertes, mais il pénalise leur propre efficacité comme pour les autres troupes.
- LE TIREUR EST** : Facteur FEU de l'unité, +1 sur dé aléatoire..... x
 Par POint de Pénalité affligeant l'unité qui tire -1
 FT1/FT2 déployé en tirailleurs.....+1/+2
 Infanterie FORMée délivrant son PREMIER FEU de la bataille +1
 INF effectuant un TIR APPUYE/Général avec l'unité d'INF..... +1
 Sous FEU efficace (1 PAP au -) d'INF/de boulets/de Mitraille -1/-1/-2
 L'ART déployée sous feu de TIR. compte ce paramètre dès l'* du Tableau de pertes.
 SAns Formation (SAF) / en désordre (DES)-2/-4
 Tirailleurs ayant ESQUIVE** : -1 par UD de MVT obligatoire (si + de 2 pas de FEU)
 ** Il y a "esquive" dès lors qu'à ses 2/3 de Distance une MAC ENI force les tir. trop près au repli.
- LE TIREUR EST DE L'ARTILLERIE TIRANT** :
 +BAS : -1 PAR Niveau, PENETRATION D'1 UNITE SEULT (la 1ère). P2 et P3 + 1UDxNIV.
 +HAUT : -2 par Niveau, PAS DE PENETRATION (=ligne), P2 et P3 = -1 UD par Niveau.
 A MITRAILLE (jusqu'à P2 SEULEMENT) : pas de pénétration +2
 A BOULETS SUR ARTillerie ATTELEE.....-1
 " DE FACE SUR INF ou CAV en ordre serré, base 0
 puis +1 pt par rang (pris de face) de figs à partir du 2e..... +x
 " DE FLANC SUR INFanterie ou CAValerie en ordre serré..... +1 , additif
 " DE FLANC SUR ARTillerie DETEELEE +2 , substitutif

LE MOUVEMENT

Par TDJ	INF et ARP	COM	COC	COD	Ligne	TIRail.	CARré*
Marqueur bleu	POR (1 PA)	5 UD	4 UD	3 UD	2 UD	4 UD	1 UD
Marqueur blanc	PAC (2 PA)	6 UD	5 UD	4 UD	3 UD	5 UD	X
Marqueur rouge	PCH (3 PA)	X	6 UD	5 UD	4 UD	X	X

Il faut 1UD pour prendre/perdre le PCH. La COLonne Fermée évolue à 2 UD. * Et le Pas Arrière.

Par TDJ	CAV et ARC	COM	COC	COD	Ligne	TIRail.
Marqueur bleu	POR (1 PA)	6 UD	5 UD	4 UD	3 UD	5 UD
Marqueur blanc	PAC (2 PA)	8 UD	7 UD	6 UD	5 UD	6 UD
Marqueur rouge	PCH (3 PA)	X	9 UD	8 UD	7 UD	X

Il faut 1 UD pour prendre/perdre un niveau d'allure, soit 3 UD pour passer de l'ARRêt au PCH.

Pénalités de MVT	PO1	PO2	BOC	BOD	MAR	RUI	ECO	DEN	NI2	NI3
INFanterie	-	1 UD	1 UD	2 UD	2 UD	1 UD	1 UD	1 UD	1 UD	2 UD
	DDF	DDF	DDF	DES	DDF		DDF		DDF	DDF
CAValerie	-	xxx	3 UD	xxx	xxx	2 UD	xxx	2 UD	3 UD	xxx
	DDF	-	DES	-	-	-	-	-	DDF	-
ARTillerie	xxx	xxx	4 UD	xxx	xxx	xxx	xxx	3 UD	4 UD	xxx
			DES							

POURCENTAGE DE PERTES : Vertical = Nombre de pas de pertes perdus au cours de l'action en cours.
Horizontal = Nombre de figurines au début de l'action en cours.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	30	
1	35	15	10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
2	65	35	20	15	15	10	10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	0	2
3		50	35	25	20	15	15	15	10	10	10	10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	3
4		65	45	35	25	20	20	15	15	15	10	10	10	10	10	10	10	5	5	5	5	5	5	5	5	4
5		85	55	40	35	30	25	20	20	15	15	15	15	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	5	5	5
6			65	50	40	35	30	25	20	20	15	15	15	15	15	15	10	10	10	10	10	10	10	10	5	6
7			80	60	45	40	35	30	25	25	20	20	20	15	15	15	15	15	10	10	10	10	10	10	10	7
8			90	65	55	45	40	35	30	25	25	20	20	20	20	15	15	15	15	15	15	10	10	10	10	8
9				75	60	50	45	40	35	30	25	25	25	20	20	20	20	15	15	15	15	15	15	15	10	9
10				85	65	55	50	40	35	35	30	30	25	25	20	20	20	20	15	15	15	15	15	15	10	10
11				90	75	60	50	45	40	35	35	30	30	25	25	25	20	20	20	20	15	15	15	15	10	11
12					80	65	55	50	45	40	35	35	30	30	25	25	25	20	20	20	20	20	15	15	15	12
13					85	70	60	55	50	45	40	35	35	30	30	25	25	25	20	20	20	20	20	20	15	13
14					95	80	65	60	50	45	40	40	35	35	30	30	25	25	25	25	20	20	20	20	15	14
15					85	70	60	55	50	45	40	40	35	35	30	30	25	25	25	25	20	20	20	20	15	15
16					90	75	65	60	55	50	45	40	40	35	35	30	30	25	25	25	25	20	20	20	20	16
17					95	80	70	65	55	50	45	45	40	40	35	35	30	30	25	25	25	25	25	20	20	17
18					85	75	65	60	55	50	45	45	40	40	35	35	30	30	25	25	25	25	25	20	20	18
19					90	80	70	65	60	55	50	45	40	40	35	35	35	30	30	30	30	30	30	25	20	19
20					95	85	75	65	60	55	50	50	45	40	40	35	35	35	30	30	30	30	30	30	20	20

LE TEST DU MORAL

Situation : de l'unité (comme rubrique suivante sauf : MAC compter 2, réponses 1, réactions 0)

Plus haut / Plus bas que l'ENI+1/-1 RUIsseau / MARais+1/+2

Unité sous Abri Lég./Moy./Dur+2/+3/+4 ENI sous Abri Lég./Moy./Dur-2/-3/-4

Appui d'1 autre arme / de deux...+1/+2 Sous feu d'INF., Boulets/Mitraille-1/-2

Unité bénéficiant d'un écran de tirailleurs (s'interposant entre l'ENI et elle)..... +1

Confronté à ENI de STATUT ou TYPE* supérieur connu :-1 par écart (plafond -3)

* Le type d'artillerie ne joue pas. L'infanterie contre la cavalerie est comptée type 1.

Pénalités : -1 par PA consommé ou à consommer au-dessus de 3 (plafond -3).

Une contre-MAC tentée par une unité ne consommant pas de 2 PA est pénalisée en rapport.

Amis et Ennemis : Par unité visible à dist. tactique, équivalente*, disponible** et concernée**.
(plafonné +3/-3)

	AMIs	ENIs	AMIs	ENIs
ARRêt.....	+1	-1	HALte.....	0 0
AVance.....	+2	-2	REpli.....	-1 +1
ATtaque.....	+3	-3	REtraite.....	-2 +2
CHarge.....	+4	-4	DERoute.....	-3 +3

* 1 ESC = 1 BON = 1 BIE. ** Ne concerne pas les unités en défaut AMI/ENI prises en compte.

Formations : Formé +1 (CAR/COFxCAV +2/+1 add.), Sans formation -1, Désordre -2

Flanc sûr +1, Flanc/Revers menacés -1/-2 (menaces doublées pour INFxCAV).

L'unité attaquant un ENI en défaut se compte en bonus lesdits "défauts".

La CAV MAC x INF compte en double inversé tous les paramètres de l'INF.

Effectifs : Avant l'action en cours : Complet +3, = ou > 90% +2, = ou > 80% +1, etc.

Un détachement jouit d'un "complet" +1, l'unité mère d'un +2, puis -1 par 10% perdus.

Pertes de l'action (sauf infligées par l'unité objectif ou assimilée) : -1x5% de l'unité.

Moral de base : Voir les éléments des tableaux de Caractéristiques Nationales.

Aléatoire : Jet d'un dé de 6 : 1 = -1, 2 à 5 = 0, 6 = +1.

Leader : Facteur moral du général éligible le plus gradé. (déduit si abattu, -1 si + de 4 UD).

TABEAU DE SITUATION (FEU, CAC et MORAL)

"Cases" de situation	Unité MAC ou Contre-MAC	Unité recevant de pied ferme	Tests pour Autres Raisons
CHARGE (PCH)	12	FEU calculé à P1	Peut monter de 2 cases depuis celle où a commencé le test.
	11		
	10		
ATTAQUE (PAC)	9	FEU calculé à P2	Peut monter de 1 case depuis celle où a commencé le test.
	8		
	7		
AVANCE (POR)	6	FEU calculé à P3	Reste sur la même case que celle où a commencé le test.
	5		
	4		
ARRÊT	3	FEU inefficace	Doit descendre de 1 case depuis celle où a commencé le test.
	2		
	1		
Moral à 0	0	ARRÊT en venant des « + » et HALte en venant des « - ». Ne compte pas une case	
HALte	-1	FEU inefficace +DDF	Doit descendre de 2 cases depuis celle où a commencé le test.
	-2		
	-3		
REpli (POR)	-4	Face à l'ENI. ENI victorieux ne poursuit pas	Doit descendre de 3 cases depuis celle où a commencé le test.
	-5		
	-6		
REtraite (PAC)	-7	Dos à l'ENI. Ne se bat plus DDF	Doit descendre de 4 cases depuis celle où a commencé le test.
	-8		
	-9		
DERoute (PCH)	-10	Dos à l'ENI. Ne se bat plus DESordre	Doit descendre de 5 cases depuis celle où a commencé le test.
	-11		
	-12		

PROCEDURE du Test du MORAL lors d'une MAC (Extraits)

- 1) **MAC croisées :** Placés au 1/3 de distance, les adversaires se comptent en AVANCE et corrigent ensuite leur score pour tenir compte de l'allure réelle. La meilleure allure fait le 1/3 restant (partagé si elle est égale).
- 2) Lors de **contre-MAC**, le défenseur teste depuis « 1 » et compte l'ENI en AVANCE. Puis faire comme en 1).
- 3) Lors de **MAC sur unités de pied ferme**, ces dernières comptent l'ENI à l'allure résultant de son test, avant leur feu éventuel (idem pour opportunités et unités ayant percé la 1^{ère} ligne et testant pour engager la 2^{ème}).

A ce stade les scores > à 12 sont plafonnés à 12. Feu par unité objectif sur MAC = 3 points de chute par 5%.

Enfin, si les 2 tests sont positifs, un CAC a lieu dans les cas de MAC et contre-MAC. Pour MAC sur unité de pied ferme, il faut que le MORAL de l'ATTAquant soit au moins égal à celui du défenseur* pour aller au contact.

Sinon l'attaquant s'arrête et délivre un feu (INF) ou renonce et subit une DDF (CAV).

* Mais si de l'infanterie de face demeure formée, la MAC de la cavalerie échoue = DDF.

LE TEST DU	Unité	ENI →	RET*	DER*	
LE TEST DU	GARDE		0	1	Rester sous contrôle = faire +qu'indiqué sur un dé
	ELITE		1	2	* ENI SAF ou présentant le flanc : compter RET
CONTROLE	LIGNE		2	3	* ENI DES ou présentant le revers : compter DER
	MILICE		3	4	-1 au dé si le testeur est de cavalerie légère
	IRREGULIER		4	5	+1 ou -1 suivant caractère du général présent, +1 si non précisé. +1 si le testeur est formé.

LE TEST DE RÉACTION : Toujours effectué depuis la ligne « 0 » du tableau des situations)

L'unité effectue un test de moral normal pour réaliser la réaction souhaitée : s'arrêter (1 point de malus par allure), changer de formation ou d'orientation, puis tirer ou contre-MAC (=X PA). 1 PA est considéré « perdu » avant la réaction. Si ajoutés au PA perdu et à ceux déjà utilisés, les PA nécessaires à la réaction souhaitée amènent l'unité à dépasser les 3 PA de crédit du TDJ, elle encaisse en plus une pénalité = au dépassement (5 PA=2 POP).

Le résultat du test donne en même temps, comme pour un test « ordinaire », l'allure d'une contre-MAC ou l'efficacité d'un FEU éventuels **décidés dès avant le test**. Ces derniers seront toutefois, bien sûr, pénalisés en tactique suivant les voies ordinaires, des PA dépassant 3 par Tour De Jeu.